Il gioco delle corse fantasy nel mondo di Kfoorp

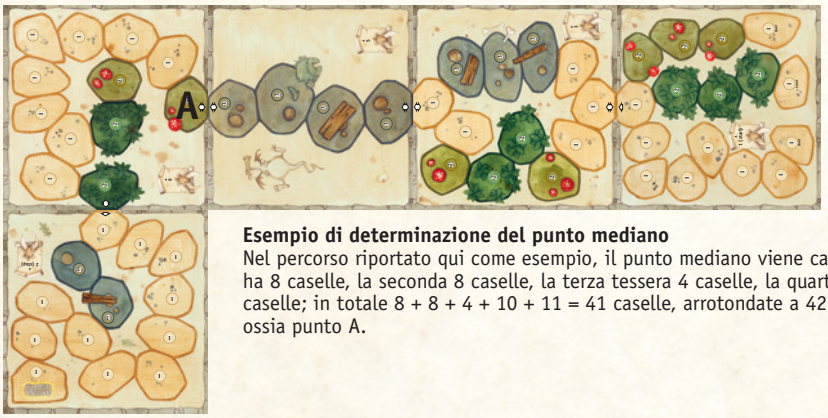
La staffetta

La storia

Le prime gare di Yummell erano a squadre per favorire la fratellanza e l'amicizia fra i concorrenti. Ma fra concorrenti mangiati da draghi, furti di artefatti da parte degli elfi e tanti altri problemi, le gare tornarono a essere disputate singolamente. Questo non fece cessare furti e mangiamenti vari, ma anzi aumentarono le tensioni tra le varie razze, che tuttavia preferirono competere le une contro le altre per essere libere di vendicarsi dei torti subìti senza aver nessun vincolo di riconoscenza.
Per coloro che volessero rivivere l'ebrezza delle gare a squadre, ecco le semplici regole per farlo.

Le regole

- Per organizzare una gara a squadre è necessario che i giocatori siano un massimo di 4, in quanto ciascun giocatore, all'inizio della partita, riceverà due personaggi e altrettanti vantaggi.
- Ciascun giocatore sceglierà liberamente come abbinare i vantaggi ai personaggi che controlla, e sarà libero di scegliere con quale personaggio iniziare la gara.
- Prima dell'inizio della gara contrassegnate il punto mediano del percorso mettendoci un segnalino di riconoscimento (ottimo il gettone di Yhop). Quella è la casella in cui i personaggi si dovranno fermare per fare il cambio di personaggio. Il punto mediano è il punto di mezzo della lunghezza massima del percoso calcolando le caselle (e non il relativo costo in Punti Movimento di ciascuna di esse, vedi esempio), arrotonando per eccesso.
- Quando, durante il proprio turno, il personaggio arriva alla casella del cambio, deve interrompere il movimento su di essa. In quella casella non avvengono incontri.
- Al termine del proprio turno, il personaggio viene sostituito con l'altro. Nella sostituzione il personaggio che viene sostituito si porta con sé anche le maledizioni che ha, mentre vengono passati al nuovo personaggio tutti gli artefatti pronti.
- Le carte in mano al giocatore non cambiano.
- Dal turno successivo in poi, il giocatore proseguirà la corsa con il nuovo personaggio e con il nuovo vantaggio.



Esempio di determinazione del punto mediano
Nel percorso riportato qui come esempio, il punto mediano viene calcolato nel seguente modo: la prima tessera ha 8 caselle, la seconda 8 caselle, la terza tessera 4 caselle, la quarta tessera 10 caselle, la quinta tessera 11 caselle; in totale 8 + 8 + 4 + 10 + 11 = 41 caselle, arrotondate a 42. Il punto mediano è pertanto la 21 casella, ossia punto A.